碰撞机制

# 简介

描述游戏内各类碰撞发生后的行为与表现。

# 正文

将主要从WALK状态、加速状态、冲刺状态、碰撞后行为分别展开叙述。

发生碰撞时，都会在碰撞地点产生少许白色的烟尘，持续1秒。

## WALK

WALK状态下，发生碰撞，分为两种情况：撞到人OR撞到障碍物

如果撞到人，有一方死亡，死亡的那个就会旋转1周倒地消失；如果为同职业角色，则显示受撞击方沿被撞方向倾斜，持续0.5秒（不影响移动）。

如果撞到障碍物，则显示撞击方沿撞击方向倾斜，持续0.5秒（不影响移动）

## 加速

加速状态下，同样分为WALK中的两种情况，对于碰撞表现效果相同。

## 冲刺

冲刺状态下，碰撞也是一样的两种情况：撞到人OR撞到障碍物，表现的形式同样也没有变化。

但是冲刺一旦发生碰撞OR获得状态类道具OR到达冲刺时间，就会停止冲刺状态，当冲刺以到达冲刺时间结束时，角色会改变职业至克制当前的职业。

冲刺发生后，如果碰撞到人，被冲刺者会沿冲刺方向后退3格距离，被冲刺者头上显示眩晕标记，持续0.2秒。后退时，角色无法进行操作。

## 碰撞后行为

只要未死亡，角色在发生碰撞后，会改变其目前的移动方向，具体改变的方向规则如下：

撞到最外侧障碍物，向地图中心点移动。

遇到地图内部的障碍物，改变方向为障碍物中心点与角色中心点连线方向。

撞到其他人物，则改变到碰撞点与角色中心点连线方向。